

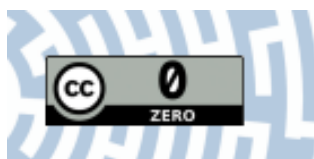


**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Kulturowe przestrzenie Internetu

Author: Piotr Aptacy

Citation style: Aptacy Piotr. (2001). Kulturowe przestrzenie Internetu. „Opcje” Nr 3/4 (2001), s. 29-32



Znak Domeny Publicznej jest oznaczeniem służącym identyfikacji danego utworu jako należącego do domeny publicznej. Utwór taki można wykorzystywać, rozpowszechniać i zmieniać, nawet w celach komercyjnych, bez konieczności uzyskania zgody autora.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

OPCJE nr 3/4 (38-39) wrzesień 2001
s. 29-32

PIOTR APTACY

Kulturowe przestrzenie Internetu

MIEJSCA TAKIE, JAK GRECKA AGORA, RATUSZ w Nowej Anglii, wiejski kościół, kawiarnia, tawerna, plac, park – czy nawet skrzyżowanie ulic – dawno przestały już być ośrodkami życia społecznego. W ciągu kilku dekad media, w tym telewizja i inne nowoczesne formy komunikacji elektronicznej, odizolowały od siebie członków społeczeństwa i zastąpiły dawne przestrzenie publiczne. Niezadowoleni z powstałej sytuacji upatrują szansy zmiany istniejącego stanu rzeczy za sprawą wykorzystania rozwijających się sieci komputerowych, dzięki takim ich cechom, jak ogromne ułatwienie jednocześnie i natychmiastowej komunikacji oraz możliwość swobodnego wyrażania opinii i dotarcia ze swoimi poglądami do potencjalnie bardzo szerokiego kręgu odbiorców. Akt komunikacji poprzez Internet prowokuje jednak szereg pytań: jakiego rodzaju podmioty wymieniają informacje

w owej przestrzeni publicznej, utworzonej przez funkcjonujące sieci komputerowe? Skoro nie zachodzi bezpośredni kontakt twarzą w twarz, a jedynie elektroniczne migotanie na ekranie komputera, to jakiego rodzaju społeczność może zaistnieć w takiej przestrzeni? Moderniści mogą zgłaszać obiekcje co do przypisywania przepływowi informacji w Internecie godnego terminu „społeczność”. Czy są one uzasadnione? A jeśli tak, to jakiego rodzaju fenomenem jest zamieszkująca ową wirtualną rzeczywistość sieci komputerowych cyberdemokracja?¹ Powszechną uwagę skupia więc próba określenia statusu cyberdemokracji jako społeczności oraz rozpoznanie na podstawie istniejących już przesłanek, jakie efekty przyniesie jej rozwój i upowszechnienie.

Technologiczne podłoże cyfrowych technologii komunikowania się łączy wszystkie formy symboliczne w jednym systemie kodów, który w swojej najniższej warstwie oparty jest na obliczeniach binarnych.² Umożliwia on natychmiastową transmisję i powielanie informacji bez większego wysiłku. Jeśli więc dzięki technologicznej strukturze Internetu umożliwiona zostaje darmowa reprodukcja, natychmiastowa dystrybucja i radykalna decentralizacja przesyłania

PIOTR APTACY – ur. w 1970 r.
Absolwent filmoznawstwa UŚ, obecnie
pracownik Zakładu Filmoznawstwa i Wiedzy
o Mediach, przygotowuje rozprawę doktorską
poświęconą Internetowi. W numerze 6/1999 „Opcji”
opublikował artykuł *Meandry cyberdemokracji*.

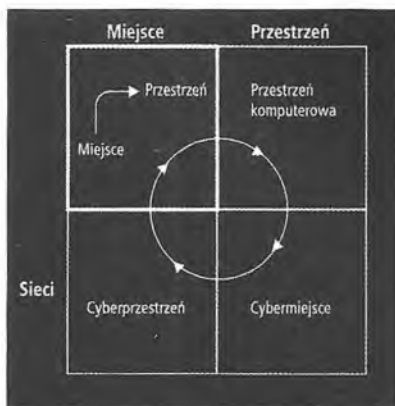
danych, to wypada się zastanowić, jakie efekty wywrze na społeczeństwie, kulturze i kształcie instytucji publicznych upowszechnienie sieci komputerowych. Mark Poster w artykule *Cyberdemokracja: Internet i sfera publiczna* twierdzi, że istnieje tylko jedna odpowiedź na to pytanie, informująca o tym, że zostało ono źle zadane: „Internet wprowadza totalną dematerializację komunikacji i w wielu aspektach transformację pozycji podmiotu, który się w nią angażuje. W swoich podstawowych założeniach opiera się on pytaniom o wpływ cyfrowej technologii na komunikację międzyludzką. Tworzy bowiem nowy reżim relacji pomiędzy człowiekiem a rzeczami, pomiędzy materialnym i niematerialnym, rekonfiguruje zależności pomiędzy technologią a kulturą i – co za tym idzie – podważa stanowisko, na którym w przeszłości rozwijał się dyskurs dotyczący wpływu rozwoju technologii na formy komunikowania.”³ Jedynym – zdaniem Postera – sposobem, by zdefiniować efekty funkcjonowania technologii Internetu, jest zbudowanie go, ustanowienie sieci relacji, które konstruują jego elektroniczną **geografię**. Inaczej mówiąc, stwierdza on, że Internet należy badać nie jako narzędzie – sieć służącą do przesyłania sygnałów elektronicznych – lecz jako **przestrzeń społeczną**. Oczywiście, infrastruktura ta jest wystarczająco skomplikowana, by niektóre z jej zastosowań traktować czysto pragmatycznie – kiedy ograniczamy się na przykład do wysyłania poczty elektronicznej jedynie w zastępstwie tradycyjnej poczty „papierowej”. Jednak nie da się zaprzeczyć, że najczęściej podkreślanymi aspektami Internetu są te jego cechy, które ustanawiają nowe formy interakcji i prowokują pytania o nowe relacje pomiędzy jej uczestnikami.

Pojęcie przestrzeni w odniesieniu do komputerowo zmediatyzowanej komunikacji rozpatrywać można z różnych punktów widzenia. Badanie przestrzeni utworzonej za pomocą oprogramowania funkcjonującego w komputerach i łączących je sieci okazuje się rodzajem wirtualnej geografii – studium nad efemeryczną, nieistniejącą siatką przestrzenną i jej przetwarzaniem wewnątrz komputerowych procesorów, a także nad sposobami, w jakie ów istniejący jedynie w matrycach maszyn liczących konstrukt zmienia obiektywną, materialną rzeczywistość. Michael Batty, zajmujący się analizą przestrzenną i planowaniem, proponuje, aby geografię wirtualną badać na dwóch poziomach. Makropoziom – mający więcej wspólnego z tradycyjną geografią – ujmuje sieci komputerowe jako twory wpływające na świat rzeczywisty, ustanowiony na rozróżnieniu miejsca i przestrzeni. Z kolei mikropoziom określa, jak owe rzeczywiste i wyobrażone przestrzenie wpływają na jednostki i ludzkie zachowania

kolektywne.⁴ Batty zwraca także uwagę na dwa podstawowe pojęcia przydatne w opisie przestrzeni, w której zachodzi komputerowo zmediatyzowana komunikacja: mianowicie **węzły i sieć** – inaczej mówiąc: urządzenia cyfrowe służące do przetwarzania, magazynowania i prezentowania informacji (np. komputery i serwery) oraz infrastruktura służąca do ich przesyłania (łącza, bramki).

Zarówno na węzły, jak i sieć, można patrzeć z perspektywy stosowanego przez Batty'ego rozróżnienia na miejsce i przestrzeń. W przypadku węzła przestrzeni istnieje jako przestrzeń komputerowa („espace”) – abstrakcyjny konstrukt działający w obrębie danej maszyny cyfrowej za sprawą funkcjonującego na niej oprogramowania.⁵ Węzeł funkcjonuje też jako miejsce, punkt przyłączenia, styku, gdzie dokonuje się przejście od przestrzeni lokalnej do systemu komunikowania, w którym miejsce przechodzi w przestrzeń.

Podobnie sieć funkcjonuje w dwóch aspektach: jako miejsce (Batty używa terminu cybermiejsce – „cyberplace”) w znaczeniu fizycznym, jako infrastruktura istniejąca obiektywnie, mająca wpływ na geografię miejsc rzeczywistych, oraz jako przestrzeń – ściślej cyberprzestrzeń („cyber-space”) – funkcjonująca w matrycach komputerowych i rozwijająca się z nich poprzez użycie ich do aktu komunikowania z inną, odległą fizycznie przestrzenią komputerową. Cyberprzestrzeń różni się więc od cybermiejsca tym, że nie jest ona mapowalna w jakiegokolwiek bezpośredniej relacji do miejsc realnych. Nie jest także w stu procentach wyimaginowana – ustanowiona jest bowiem przez osoby, które uczestniczą w akcie komunikowania się. Zależności pomiędzy zaproponowanymi przez Michaela Batty'ego kategoriami geografii wirtualnej ilustruje powyższy rysunek.⁶



Stworzona przez Batty'ego typologia pozwala więc precyzyjnie określić miejsce funkcjonowania cyberprzestrzeni, definiuje ją bowiem akt interakcji pomiędzy użytkownikami odległych od siebie komputerów (wystarczy taka odległość, aby osoby komunikujące się nie mogły pozostać jednocześnie w kontakcie bezpośrednim). Przejście od węzłów do sieci odbywa się zatem nie tylko przez zwykłe podłączenie komputera do systemu przesyłania danych, potrzebny jest także czynnik ludzki. Zostawmy więc geografię przestrzeni wirtualnej i zajmijmy się samym procesem interakcji – wzajemnego komunikowania się.

Komputerowo zmediatyzowana komunikacja (ang. „Computer Mediated Communication” – CMC) w swoim największym znaczeniu może zostać zdefiniowana jako proces przesyłania wiadomości (głównie tekstowych, lecz

także wizualnych i dźwiękowych) poprzez bezpośrednie użycie przez uczestników komunikacji komputerów i sieci je łączących. Taką definicję podaje Elizabeth Lane Lawley, lecz jako socjolog czyni ona dodatkowe zastrzeżenie: aby komunikacja mogła zostać w pełnym stopniu zmediatyzowana komputerowo, musi zachodzić pomiędzy uczestnikami w pełni świadomymi ich interakcji z technologią komputerową, w procesie tworzenia i przesyłania wiadomości. Uczestnicy interakcji są więc świadomi technologii użytej w procesie komunikowania się (nie należy mylić tego ze zrozumieniem tej technologii) oraz obecności po drugiej stronie osoby realnej.⁷ Pozwala to rozpatrywać komputerowo zmediatyzowaną komunikację jako zjawisko społeczne i kulturowe.

Kiedy użytkownik sieci komputerowej przeszukuje dostępne w niej zasoby, spotyka innych jej użytkowników jako autorów informacji, które pozyskuje. Co więcej, choć wiele osób może jednocześnie czytać tę samą informację, to pozostają one jednak wzajemnie nieświadome swojej obecności. Zachodzi więc tutaj komunikacja asynchroniczna – zamiast interakcji pomiędzy równouprawnionymi użytkownikami tworzy się model oparty na prezentacji i sprzężeniu zwrotnym (które może nastąpić w postaci ewentualnego odzewu osoby pozyskującej informację). Sytuacja taka ma miejsce podczas korzystania z poczty elektronicznej, przeglądania stron WWW czy pozyskiwania plików umieszczanych na innym serwerze (FTP). Z kolei komunikacja synchroniczna, zachodząca w czasie rzeczywistym, oferuje osobom uczestniczącym w interakcji układ oparty na równouprawnieniu. W miarę rozwoju sieci komputerowych powstało pięć podstawowych form prowadzenia tego rodzaju komunikacji. Najstarszym jest Telnet – technologia pozwalająca na bezpośrednie połączenie wielu stacji roboczych z konkretnym serwerem. Pozwala ona tworzyć takie systemy interaktywne, jak MUD (Multi User Dimensions), wykorzystywane do prowadzenia przez wielu użytkowników wspólnej gry, opartej najczęściej na interfejsie tekstowym. Drugą formą jest IRC – system oparty na sieci tworzonej przez specjalnie do tego celu przeznaczone serwery rozmieszczone na całym świecie – tworzący przestrzeń, w której użytkownicy przy pomocy specjalnego oprogramowania (mIRC, PIRCH, VIRC) mogą zbierać się i prowadzić rozmowy w środowisku tekstowym. Implementację schematu IRC do środowiska stron WWW stanowi Web Chat, umożliwiający rozmowę za pomocą standardowej przeglądarki (jak Internet Explorer lub Netscape). Web Chat umożliwia stosowanie grafiki, lecz pracuje wolniej i wymaga szerszego pasma przesyłania danych. Z kolei Direct Chat uwalnia od konieczności łączenia się za pośrednictwem serwerów, oferując bezpośrednie łącze z odbiorcą komunikatu. Przykładem może być bardzo dziś popularny program ICQ.

Ostatnią formą prowadzenia synchronicznej komunikacji za pośrednictwem sieci jest **World-Chat** – środowisko całkowicie graficzne, wprowadzające (dzięki

językowi VRML8) technologię immersyjną opartą na trójwymiarowej rzeczywistości wirtualnej, gdzie użytkownicy mogą zarówno eksplorować, jak i modelować udostępnioną im przestrzeń oraz porozumiewać się ze sobą.

IRC oraz systemy komunikowania oparte na Telnetcie, ze względu na fakt, iż istnieją najdłużej, zostały także opisane najlepiej. Wspólne dla tych opisów jest traktowanie grup osób uczestniczących w komunikacji jako mikrospołeczności.⁹ Podkreśla się w nich silne poczucie wspólnoty pomiędzy użytkownikami, zwłaszcza tymi, którzy codziennie spotykają się na określonym kanale. Znaczące jest także istnienie hierarchii różnicującej uczestników komunikacji na osoby bywające na danym kanale okazjonalnie oraz operatorów posiadających konkretne uprawnienia, stanowiących jednocześnie „starszyznę” i „siły porządkowe”. To oni decydują o specyfice kanału i mogą reagować na niepożądane działania ze strony innych użytkowników poprzez ich wyrzucenie lub – w skrajnych przypadkach – stałe zablokowanie im dostępu do kanału. Mikrospołeczności IRC-u charakteryzują się też specyficzną gwarą (wynikającą częściowo z ograniczeń środowiska tekstowego) opartą na stosowaniu skrótów (w celu zwięzłości wypowiedzi), pisowni alternatywnej (w przypadku polskich kanałów wynika to z niedostępności polskich znaków diakrytycznych) oraz tzw. znaków emotywnych (symboli określających nastawienie emocjonalne osoby uczestniczącej w rozmowie – smutku, radości, żartu). Podobnie jak w rzeczywistym społeczeństwie, tak i tutaj funkcjonują outsiderzy, celowo wprowadzający zamęt na kanale poprzez zachowania niezgodne z etykietą sieciową (netetykietą), jak np. zalewanie ekranu wielokrotnie powtarzaną informacją czy też przesyłanie plików, które okazują się nosicielami wirusów komputerowych.

Tak więc odbywająca się w trybie synchronicznym komputerowo zmediatyzowana komunikacja posiada cechy, które pozwalają traktować ją jako specyficzną formę zachowań społecznych. Jednak owe wirtualne mikrospołeczności nie wykazują (z małymi wyjątkami) trwałości na dłuższą metę, ciągłości czy też poczucia własnej historii, którą można by przekazać nowym członkom grupy, a więc cech pozwalających tworzyć podstawy własnej kultury. Problem ten został dostrzeżony i podjęto próby stworzenia środowisk niwelujących jego obecność. Próbą taką był projekt „Agora”, realizowany przed dwoma laty przez studentów i pracowników naukowych uniwersytetu w Toronto. „Agora” łączy w sobie cechy komunikacji synchronicznej i asynchronicznej, tak aby osoby pozyskujące za jej pośrednictwem informacje i uczestniczące w interakcji miały możliwość stworzenia stabilnej mikrospołeczności.

Środowisko to udostępnia wszystkie tryby komunikacji synchronicznej, uzupełniając je jednak o ogólnodostępne tablice ogłoszeń, pocztę, informacje o osobach korzystających z systemu. Bardzo istotną cechą „Agory” jest to, iż umożliwia ona także odnotowanie obecności innej osoby, równocześnie korzystającej z tych samych informacji. System pozwala także zobaczyć, że jakiś czas temu ktoś też z nich korzystał. Ujawnione zostają więc mimowolne ślady naszej bytności, do tej pory dostępne jedynie administratorom sieci w postaci zapisu na liście zalogowań do systemu. Nasza obecność w cyberprzestrzeni zyskuje więc dodatkowy wymiar – zamiast poszukiwać osób o tych samych zainteresowaniach, po prostu natykamy się na nie, tak jakbyśmy spotkali kogoś w bibliotece, przy półce z ulubionymi książkami.

Projekt „Agora” był eksperymentem, jednak pojawiają się już programy idące jego śladem, przeznaczone do powszechnego użytku. Ich istnienie jest świetnym przykładem na to, w jakim kierunku ewoluować może komputerowo zmediatyzowana komunikacja. Patrycypacja w cyfrowych społecznościach z biegiem czasu będzie prawdopodobnie odgrywać coraz większą rolę w ludzkim życiu. Możemy jedynie domyślać się, jaką przyjmą one formę i za pośrednictwem jakich środowisk dokonywać się będzie interakcja. Mogą powstać całe cyfrowe narody, jak w stworzonej przez Johna Perry Barlowa Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni.¹⁰ Bardziej jednak niż ogromnego cybernarodu oczekiwać należy tysięcy małych społeczności skupionych wokół konkretnych zagadnień, wspólnych zainteresowań lub innych założeń. Na rozwój komunikowania interaktywnego wpływ będzie miała rosnąca popularność Internetu, rozwój oprogramowania i – miejmy nadzieję – wzrastająca przepustowość sieci. Bardziej popularne staną się telekonferencje umożliwiające, obok przekazu tekstowego, także transmisję dźwięku i obrazu, rozwiną się i u powszechnię wspomniane środowiska immersyjne oparte na grafice trójwymiarowej. Często też wspomina się o wykorzystaniu Internetu do prowadzenia działalności politycznej i stworzenia bardziej bezpośrednich form podejmowania decyzji politycznych. Mówi się o wykorzystaniu infrastruktury sieci komputerowych do przeprowadzania referendum czy nawet ogólnonarodowych wyborów. Już obecnie wiele organizacji społecznych i politycznych (w tym też i nielegalnych) prowadzi szeroką akcję informacyjną za pośrednictwem Internetu. Można się więc spodziewać, iż coraz większa część naszego życia społecznego znajdzie swoje odbicie w cyberprzestrzeni, jej pojemność i dostępność sprawi, że stanie się ona wymarzoną „niszą ekologiczną” dla wielu grup społecznych nieposiadających do tej pory dostępu do porównywalnego z nią narzędzia ekspresji.

W tym świetle ciekawym zjawiskiem jest także fakt, jak często cyberprzestrzeń, w swoim podstawowym założeniu przecież uniwersalistyczna, stanowi forum dla działalności organizacji za główny cel stawiających sobie ochronę kultur regionalnych, którym zagraża rozmycie się w kultu-

rze dominującej. Już po krótkim rozeznaniu można trafić na takie serwisy WWW, jak „The Web of Culture”, „Native web” czy też stronę „Europejskiego Centrum Kultur Tradycyjnych”.

Poza zmianami jakościowymi należy się także spodziewać zmian ilościowych. Oczywiście, zwiększy się liczba cybernautów, ale jednocześnie z czasem zmieni się także procentowe rozłożenie grup wiekowych korzystających z sieci. Inaczej mówiąc, Internet dorośnie razem ze swoimi użytkownikami. Wszystko to wpłynie na formy, jakie cyberspołeczność i cyberkultura przyjmą w niedalekiej przyszłości.

PRZYPISY

1. M. Poster: *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*. <http://www.gold.ac.uk/difference/papers/poster.html>.
2. Ta cecha komputerów doprowadziła w rezultacie do uznania ich za „maszyny uniwersalne”, a nie jedynie matematyczne. U podstaw takiego rozumienia maszyn liczących leży praca Alana Turinga, który – opierając się na systemie binarnym – opisał w roku 1936 „budowę abstrakcyjnego komputera o zdumiewająco prostej strukturze. Na koniec (...) dokonał zadziwiającego odkrycia: maszyna Turinga jest w stanie obliczyć wszystko, co w ogóle można obliczyć przy użyciu jakiegokolwiek maszyny.” Zob. D. Gelernter: *Mechaniczne piękno. Kryterium estetyczne w informatyce*. Przeł. A. Radomski. Warszawa 1999, s. 77.
3. M. Poster: *Cyberdemocracy...*, dz. cyt. M. Batty: *Virtual Geography*. <http://www.casa.ucl.ac.uk/publications/virtualgeography.html>.
5. W tym sensie bliskie jest ono określeniu „przestrzeń interfejsu”, jednak odnosi się wyłącznie do komputera i jego użytkownika.
6. M. Batty: *Virtual geography...*, dz. cyt.
7. E.L. Lawley: *The Sociology of Culture in Computer – Mediated Communication: An Initial Exploration*. <http://www.itcs.com:80/elawley/bourdieu.html>.
8. VRML (Virtual Reality Modeling Language) – język, za pomocą którego tworzyć można trójwymiarowe środowiska graficzne przeznaczone do poruszania się w sieci. Wersja 1.0 tego języka została po raz pierwszy przedstawiona publicznie 29 maja 1995 roku przez Marka Pesce, Gavina Bella i Anthona Parisi. Zob: J. Wilczyński: *Historia języka VRML*. <http://www.ci.pwr.wroc.pl/~wilczyns/vrmlhist.html>.
9. Jedno z takich opracowań, pt. *IRC on AustNet – an example of a virtual community*, dostępne jest w Internecie. Zob: <http://members.aol.com/Cybersoc/is2cyberdude.html>.
10. Pełny tekst deklaracji znaleźć można na stronie <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>. Głównym jej przesłaniem (przyznam, że sformułowanym w dość górnolotnych słowach) jest niezależnienie społeczności Internetu od wszelkich form nadzoru ze strony instytucji rządowych, a także zapowiedź powstania wewnątrz Sieci własnych form samostanowienia. Barlow pisze: „Wierzimy, że z etyki, oświeconego interesu własnego i wspólnoty pojawiają się nasze rządy. (...) Jedynym uznawanym przez nasze kultury składowe prawem jest Złota Zasada. Mamy nadzieję, że na tej podstawie będziemy zdolni stworzyć nasze własne rozwiązania, ale nie możemy uznać tych, które próbujecie nam narzucić.”